
PlayStation
マスター・オブ・モンスターズ
-暁の賢者達-
イラスト／山本まるみ
HAMSTER
major wave

この度は、「マスター・オブ・モンスターズ～暁の賢者達～」をお買い上げ頂き、
誠に有り難うございます。
ゲームを始める前に、この解説書を必ずお読みください。
商品の内容には万全の注意を払っておりますが、万一誤作動などを起こすような場合がございましたら恐れ入りますが弊社まで御一報ください。
なお、ゲーム内容や裏技についての御質問にはお答えできませんので予めご了承ください。

お問い合わせ先：株式会社ハムスター
〒154-0012　東京都世田谷区駒沢2-11-5
FAX : 03-5432-6446　E-MAIL : support@hamster.co.jp
サポート情報・新作情報はホームページでもご覧いただけます。
URL : http://www.hamster.co.jp/

CONTENTS

ご注意　"PlayStation 2"本体でメモリーカード(SCPH-1020/別売り)を使用するとき

メモリーカード(SCPH-1020/別売り)を使用するときは、必ず"PlayStation 2"本体の⏻(オン/スタンバイ)/RESETボタンが緑色の状態(オンの状態)で差し、⏻(オン/スタンバイ)/RESETランプを赤色の状態(スタンバイ状態)にする前に抜いてください。別売りの"PlayStation 2"専用マルチタップ(SCPH-10090)やマルチタップ(SCPH-1070)を接続してメモリーカードを使用するときも、同様の操作を行なってください。

For Japan Only | プレイヤー 1～4人 | メモリーカード 3ブロック

SLPM 86542

STORY ～ストーリー～

緑深き森に覆われるアースランド、ここでは「神々」への畏れを失った地上の人間達が、無秩序な混沌の中で果ても無き紛争を繰り返していた。愚かさに堕ちて行く人間達の姿を、「神々」たちは、厳しい戒律にその身を縛られ、なす手だてもなく、ただ天上界より見守るばかりであった。

天上界にひとりの神があった。その名をガイアという。強力な魔法の力を持つ強大な神である。ガイアは地上界の混乱を一掃すべく、天上界の掟を破り、６人の弟子と共に地上界へと降り立った。

地上の人間達にとって救いの神となるべくガイアが、自らが建立した魔法の塔から、強大な召喚魔法を使って煉獄界にうごめくモンスターたちを地上界に呼び出し始めたとき、６人の弟子達は初めて彼の変心を知ったのであった。

今や地上界はガイアと、彼に操られるモンスターたちによって、恐怖の業火に包まれていた。ガイアを止めようとする弟子達は、魔法の塔に封印されたまま、なすすべも無い。

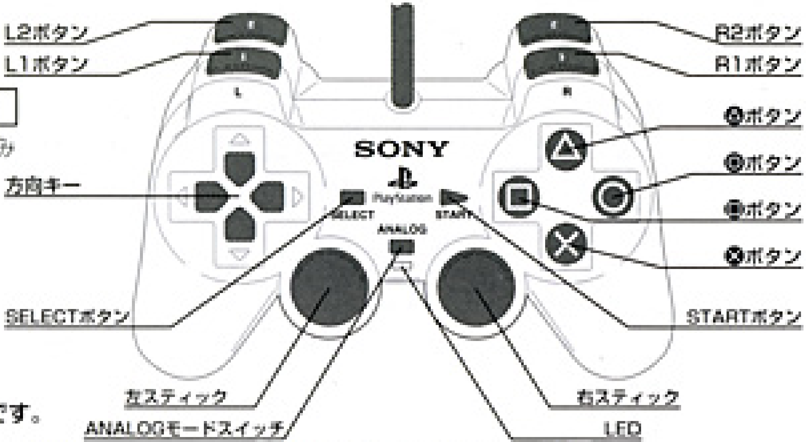
一方、アースランドのかたすみ、今や廃墟と化した村をひとりの少年が彷徨っていた。
名をアイロスという。この村で彼は、ささやかでも幸せな１５年間を過ごしたのだ。
ガイアの率いる軍勢が平和な村に押し寄せて来た昨日までは、、。
焼け落ちる家、逃げまどう人々、モンスターの叫び、そして恐怖の中で死んでいった父と母、、。
「ちくしょう・・・。僕に、僕にもっと力があれば・・・！もっと力が欲しい！」
少年は叫んでいた。

その時、少年アイロスの目の前に、不思議な光球が現れた。その光り輝く球こそ、天上界が少年に与えた魔法の力、マスターペンダントであった・・・。

操作方法

アナログコントローラ

※デジタルモード（LED消灯）のみ使用できます。



※コントローラでも操作は同じです。

方向キー…カーソルの選択・移動
○ボタン…選択・決定
✕ボタン…キャンセル
△ボタン…サブコマンドメニュー（P.9）
□ボタン…マップモードの切り替え（P.8）

STARTボタン…ターン終了
SELECTボタン…索敵範囲表示のON.OFF（P.4）
L1、R1ボタン…未動作ユニットの選択（P.13）
R2ボタン　…オートモードの起動（P.9）
L2ボタン　…使用しません

対戦時のコントロール

対戦時のコントロールも基本的には上図と同じです。
対戦モードでは2つのコントローラが必要です。2人以上の人数でプレイする場合には、コントローラを順番に回してプレイすることになります。
＊3人プレイの場合…1P, 3P→コントローラ1、2P→コントローラ2
＊4人プレイの場合…1P, 3P→コントローラ1、2P, 4P→コントローラ2

ターンとフェイズとユニット

ゲームはプレイヤーが操作しているマスターと、敵対するマスターが順番に行動します。それぞれのマスターの手番を「フェイズ」と呼び、手番の一巡を「ターン」と呼びます。つまり、味方と敵の全てが行動を終了すると、1ターンの終了ということになります。プレイヤーはそれぞれのターンで、召喚、移動、戦闘、大魔法の行動を取ることができます。また、ゲーム中にプレイヤーが操作するキャラクターを「ユニット」と呼びます。

マップの勝利条件とゲームの終了

各マップでは、プレイヤーに敵対する複数のマスターが設定されています。敵対するマスターはすべてコンピューターが操作します（VS MODEではそれぞれのプレイヤーが操作します）。そのすべての敵マスターを倒すことが勝利の条件となります。

各マップごとに規定の終了ターンが設定されており、そのターン数以内に敵マスターを倒すことができない場合、またはプレイヤーの操作するマスターが倒された場合にはゲームオーバーとなります。

ゲームのモード

STORY MODE ストーリーモード（1人プレイ）

シナリオに沿ってゲームを進めていくモードで、メインのモードとなります。
プレイヤーは、少年アイロスとなり、味方にしたマスターの力で、マップを次々にクリアし、覇王ガイアを打ち倒し、この世界に真の平和をもたらすことがゲームの最終目標です。
ここで育てたモンスターは次のマップに持ち越すことができます。また、保存したデータは、対戦モードで使用することができます。
アイロスは、マスターをひとりだけ味方にすることができますが、味方にしたマスターによって、異なったストーリーを楽しむことができます。

●最初のマップは練習マップになっており、コマンドの使い方等に解説が入ります。
　まずは、ここでゲームの流れを覚えましょう。
　（最初のマップで登場しない要素については、最初に登場したマップで解説が入ります。）

索敵について
いくつかのマップには“シェイド”というユニットが出現します。このユニットがいるマップではマップが霧で覆われ敵軍の動きが分かりづらくなります。
このマップでは視界が各ユニットの移動力+1の範囲となります。これを索敵といいます。
各ユニットにカーソルを合わせてセレクトボタンを押すと、そのユニットの索敵範囲表示がONになります。もう一度押すとOFFになります。
“シェイド”を倒すと霧が晴れ、通常通りマップが見えるようになります。

MAP MODE （1人プレイ）

オリジナルのマップが20面用意されています。マップをクリアするとゲーム終了となる一面クリア型のモードです。モンスター軍団の持ち越しはできません。

VS MODE 対戦モード（2人～4人プレイ）

専用マップ上で、2人から4人の複数で対戦します。
2人VSプレイに限り、ストーリーモードで育てたモンスター軍団どうしをロードして対戦させることができます。そして戦いに勝利すると敗北したプレイヤーのモンスターデータから、1ユニットだけ自分のものにすることができます。

マスターについて

魔法の塔に封印された、ガイアの6人の弟子たちがマスターとなります。
プレイヤー（アイロス）は、彼らのひとりを選び、敵軍と戦います。

マスターの選択



ストーリーモードを選択すると、オープニング画面に続いてマスター選択画面が現れます。
方向キーでマスターを選択し◎ボタンで決定します。

マスターの能力

呼び出したマスターは、以下の能力を持っています。

移動

マスター自身は、移動力の範囲内において移動することができます。またマスターは、それぞれの支配下にあるモンスターを、移動力の範囲内で移動させることができます。モンスターの移動範囲は、選択したモンスターの種類によって決定され、マップ上に表示されます。

召喚

モンスターを呼び出し、自分の勢力として使用します。それぞれのマスターの支配力の値の範囲内でモンスターを召喚することができます。支配力は、勢力下の「魔法の塔」の数+マスターのINTによって決定されます。

配置

前マップから持ち越したモンスターをマップ上に配置します。配置は、マスターが魔法の塔にいるときのみ行うことができます。モンスターを配置できるのは、基本的にマスターの周囲1ヘックスとなります。また選択したモンスターによっては、配置場所が制限される場合があります。やはり支配力の範囲内で配置できる数が決まります。

大魔法

広範囲に渡って影響を及ぼす魔法です。マスターの大魔法力の範囲内で使用できます。
大魔法は以下の４種類に分類されます。

●回復魔法
味方のモンスターのヒットポイントおよびマジックポイントを回復させます。

●攻撃魔法
敵のモンスターにダメージを与えます。

●防御魔法
敵の攻撃から味方のモンスターを守ります。

●補助魔法
戦略を補助するための魔法です。
敵を眠らせたり、時刻を変えたりと様々な魔法があります。

＊大魔法の具体的な説明は、10ページを参照してください。

アイテム

マップ進行中、塔を占領すると、アイテムを入手できることがあります。発見したアイテムは、使用したり、モンスターに装備させることができます。
＊アイテムの具体的な説明は12ページを参照してください。

マスターの属性について

マスターには「ロウ」「ニュートラル」「カオス」の３つの属性があります。それぞれの属性により召喚しやすいモンスターが変化します。属性はそれぞれのマスターに固有のもので、途中で変わることはありません。

ロウ･･･善の属性を持ちます。昼間に強く夜に弱くなるという特性があります。

カオス･･･暗黒の属性を持ちます。夜間に強く昼に弱くなるという特性があります。

ニュートラル･･･中立の属性を持ちます。時間による強弱は特にありません。

●マスターは自分と同じ属性を持つモンスターを召喚しやすくなっています。
ロウ（カオス）属性のマスターがカオス（ロウ）のモンスターを召喚するには、
ロウ（カオス）のモンスターを召喚するより、大きな支配力を必要とします。

ウインドウについて

ゲーム画面に表示されるウィンドウは以下の４種類です。
各ウィンドウの詳しい説明はそれぞれのページを参照してください。

メインウィンドウ
(P.8)
プレイヤーの支配する軍隊の基本データ、現在のターン数などが表示されます。

サブウィンドウ
(P.8)
カーソルを合わせたモンスターのデータとマップ全体図を、切り替えて表示します。

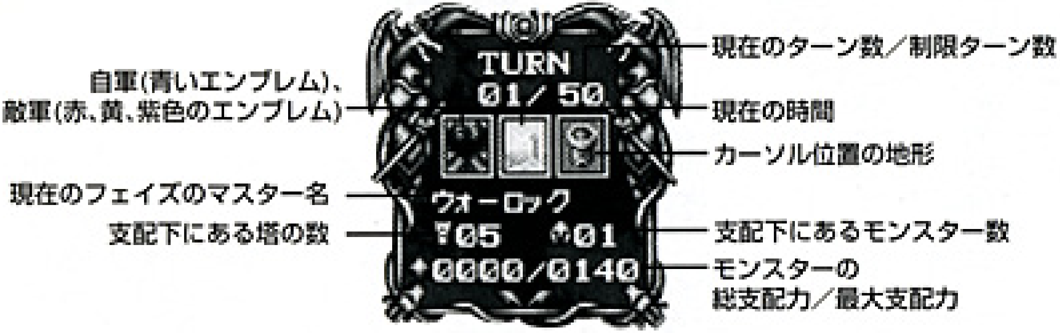


コマンドメニュー
(P.9)
ターン中にユニットに出せる指令や行動のコマンドが一括されています。

サブコマンドメニュー (P.9)
能力表および各種設定を呼び出すためのコマンドが一括されています。

ウィンドウの見方

メインウィンドウ

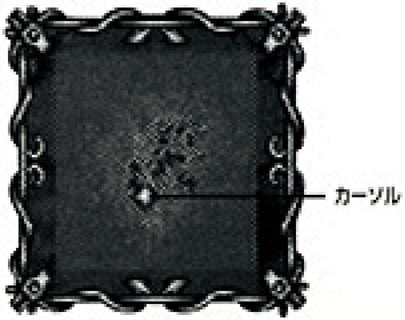


サブウィンドウ

カーソルがユニット上にあるとき



カーソルがユニット以外にあるとき



コマンドメニュー

マスターにカーソルを合わせ◎ボタンを押すと表示されます。

移動………マスターを移動させます。
召喚………モンスターを召喚します。
大魔法……大魔法を使用します。
攻撃………マスターに隣接するモンスターがいる場合、すぐに交戦状態に入ります。
配置………前マップから持ち越したモンスターを配置します。
アイテム…現在持っているアイテムを使用します。

サブコマンドメニュー

ゲーム中、△ボタンを押すと、能力表および各種設定を呼び出すためのウィンドウが表示されます。また、セーブやロードもこのウィンドウで行うことができます。

能力表… それぞれのモンスターについて、能力値、移動力、防御力、武器名、攻撃力、回避率の6項目にわたり、具体的な能力を把握することができます。この時、表中のユニットにカーソルを合わせスタートボタンを押すと名前を変えることができます（マスターの名前を変えることはできません)。またセレクトボタンを押すと、個別性能表が表示されます。

環境… アニメーションのON・OFF、オートモードの設定をします。設定を変更したい項目を方向キーの上下で選択し、◎ボタンを押すごとにON・OFFが切り替わります。

オートモードについて

R2ボタンを押すことにより、召喚されているモンスターの行動をコンピューターに任せることができます。各項目を◎ボタンで選択してください。以下に各項目の説明をします。

占領… 占領を優先します。

戦闘… 敵ユニットへの攻撃を優先します。

個別… 1つ1つのユニット（モンスター）に対し、R2ボタンを押すと設定した行動（占領／戦闘）をおこします。初期設定では戦闘になっています。

全体… R2ボタンを押すことにより、マスター以外の終了していないユニットの行動を全てコンピューターに任せます（ただし、進化があった場合には、プレイヤーの入力待ちになります)。この時、状況によってはコンピューターが"ユニットを動かさない"という戦略をとることがあります。

セーブ… メモリーカードの使用で、それまでのゲームの進行状況や育てたモンスターをセーブすることができます。セーブ画面が表れたら、セーブするデータを方向キーで選択してください。 ※メモリーカードは必ずメモリーカード差込口1に差込み、最低3ブロックの空き容量を用意しておいてください。

ロード… セーブしたゲームをロードして、続きからプレイすることができます。ロード画面からプレイしたいデータを方向キーで選択してください。

マスターのコマンド

召喚

戦力となるモンスターをマップ上に呼び出します。召喚できるモンスターは、マップによって異なります。また、召喚はマスターが魔法の塔の上にいるときにのみ行うことができます。モンスターはマスターの支配力のあるかぎり呼び出すことができます。支配力は（マスターのINT＋占領している魔法の塔）の数によって決まります。

召喚のしかた

コマンドウィンドウから「召喚」を選択すると、召喚できるモンスター一覧が表示されます。方向キーで召喚したいモンスターを選択し、◎ボタンで決定してください。次に、選択したモンスターを召喚する場所を決定します。召喚できる場所は、マスターのいるヘックスに隣接した１ヘックスです。指定した場所にモンスターが現れます。

配置

前マップから育て、引き継いできたモンスターを、マップ上に配置します。配置は、マスターが魔法の塔の上にいるときにのみ行うことができます。
召喚と同様、配置もマスターの支配力があるかぎり行うことができます。

配置のしかた

コマンドウィンドウから「配置」を選択すると、配置できるモンスター一覧が表示されます。配置したいモンスターを方向キーで選び、◎ボタンで決定後、配置場所を決めます。配置できる場所は、マスターのいるヘックスに隣接した１ヘックスです。

大魔法

マスターは様々な魔法を使うことができます。マスターによって使用できる魔法は異なりますが、ゲームが進行しマスターがレベルアップしてゆくと、使える魔法が増えてきます。大魔法はマスターの大魔法力がある限り、何度でも使用することができます。

大魔法の使い方

コマンドウィンドウから「大魔法」を選択し、使用できる大魔法一覧から、使いたい大魔法を選択します。選択した大魔法に「ALL」の印があれば、その大魔法は敵軍（または自軍）全体に影響を及ぼすという意味です。「ALL」の印のない大魔法の場合、大魔法を使用する敵軍（または自軍）のモンスターにカーソルを合わせ指定します。また広範囲に影響を及ぼす大魔法の場合は、中心となるモンスターを指定してください。

主要な大魔法について

回復魔法

ヒール……………味方1体の体力（HP）を回復します。
すべてのマスターが備えている大魔法です。

チャージ…………味方1体の魔法力（MP）を回復します。
最初はサモナーだけが使うことができます。

攻撃魔法

ファイア…………敵1体に対し、炎で攻撃します。フォーチュナー、サモナー、ウォーロックは最初から使うことができます。

コールド…………敵1体に対し、冷気で攻撃します。ネクロマンサー、フォーチュナー、シャドウマスターは最初から使うことができます。

サンダー…………敵1体に対し、電撃で攻撃します。フォーチュナー、シャドウマスター、サモナーは最初から使うことができます。

マインド…………敵1体に対し、精神攻撃をします。フォーチュナー、ウォーロックは最初から使うことができます。

防御魔法

シールド…………味方1体を、敵の物理的な攻撃から守ります。シャドウマスター、ネクロマンサーは最初から使うことができます。

補助魔法

クイック…………味方1体のAGを、1フェイズ間だけ上げることができます。
最初はシャドウマスターのみが使用できます。

スピード…………味方1体の移動力を、1フェイズ間だけ上げることができます。
最初はウォーロックのみが使用できます。

スリープ…………敵を1ターンの間眠らせることができます。
最初はネクロマンサーのみが使用できます。

スロー……………敵1体のAGを、1フェイズ間だけ低下させます。
最初はジャスティスのみが使用できます。

アイテム

マスターおよびモンスターが塔を占領すると、アイテムを入手できることがあります。入手したアイテムはマスターの元に集められ、マスターは集めたアイテム類を使用したり、モンスターに装備させたりすることができます。コマンドウィンドウから「アイテム」を選択すると、現在所持するアイテム一覧が表示されます。



アイテム使用・装備のしかた

アイテム一覧から使用・装備したいアイテムを選択し、◉ボタンで決定します。
次に、選択したアイテムを使用・装備させるモンスターを選び、再び◉ボタンで決定します。
一度装備させたアイテムははずすことは出来ません。

モンスターのコマンド

移動

マスターはモンスターをマップ上で移動させることができます。モンスターはそれぞれに移動力が設定されていて、その範囲を越えて移動させることはできません。

移動のさせかた

移動させたいモンスターにカーソルを合わせると、そのモンスターの移動可能範囲がマップ上に表示されます。
モンスターを移動させたい場所にカーソルを合わせ、◎ボタンで決定します。モンスターが移動したのを確認し、再び◎ボタンを押してください。
(L1、R1ボタンで未動作ユニットにカーソルが移動します。)

占領

モンスターが中立、または敵方の魔法の塔や城に到達すると、その塔や城を自動的に占領します。
占領した魔法の塔が多くなるほど、マスターの支配力が上がります。

攻撃

モンスターは隣接する敵方のモンスターを攻撃することができます。モンスターの移動先に敵が隣接する場合は、自動的に攻撃体制に入ります。
(⊗ボタンで攻撃をキャンセルすることもできます。)

攻撃の流れ

●まず攻撃させたいユニットにカーソルを合わせ◎ボタンを押します。すると移動モードになりますのでモンスターを攻撃したいモンスターに隣接する場所に移動させます。
（既に隣接していて移動したくない場合はその場所を選択します。）

●移動が終了するとカーソルが自動的に攻撃対象にあわされます。対象が複数の場合その内の1体を選択します。
（⊗ボタンで攻撃をキャンセルすることもできます。）

●武器表が表示されますので、攻撃方法を選択します。

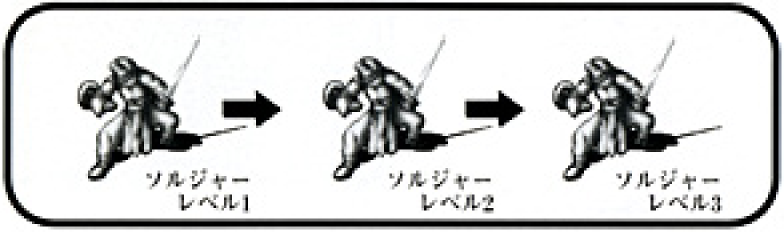
●戦闘アニメーションが表示されお互いが攻撃しあいます。
（選択した攻撃方法を敵が持っていない場合は反撃はありません。）

●戦闘の結果、HPが0になったモンスターはマップ上から消滅します。

レベルアップ・進化・融合

レベルアップ

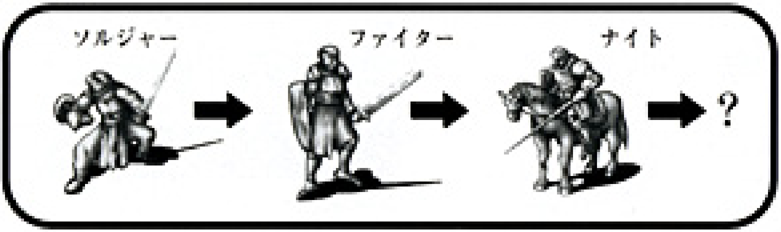
モンスターは戦う度に経験値が加算され、一定値に達するとレベルアップし、より強いモンスターに成長します。





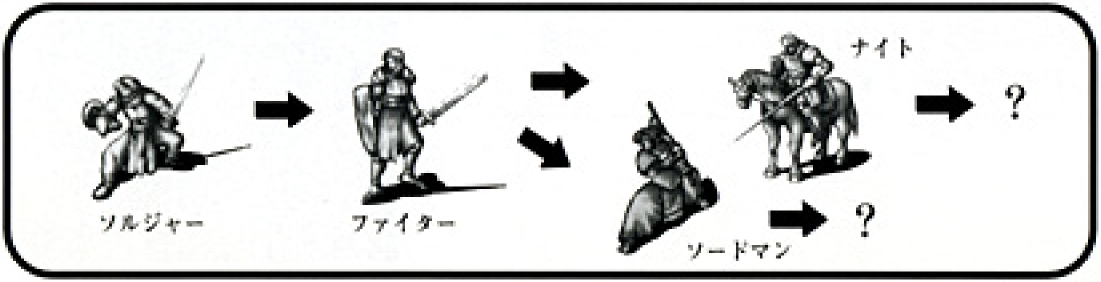
進化

さらに、成長したモンスターが、ある一定のレベルに達すると、より上級の種族にクラスチェンジします。





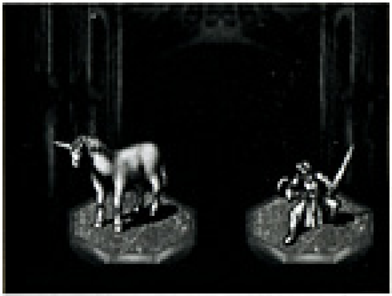
また特定のクラスになると、複数の進化系を持ち、それらのうちから選択することができます。



＊上記レベルアップ・進化は一例です。

融合

マップ上の「寺院」において、モンスター同士の融合を行うことができます。融合によって、これまで育ててきたモンスターを、まったく別の種類の、かつ強力な新しいモンスターとして誕生させることが可能となります。



融合のしかた

●寺院に、融合させたい2体のモンスターを移動させます。

●「実行」を選択すると、2体のモンスターの融合が行われます。キャンセルしたい場合は、✕ボタンを押してください。2体目のモンスターの移動前の状態に戻ります。



●融合された新しいモンスターの誕生です。

融合は必ずしも成功するとは限りません。また、失敗してスライムや弱いモンスターが生まれても、再度の融合で生まれ変わる可能性もあります。



融合の特徴

1）人型キャラクター＋人型キャラクター

力の強い方のキャラクターの種族が誕生します。吸収されるキャラクターのパラメータは、新生モンスターにプラスされます。稀に突然変異を起こすことがあります。



2）人型キャラクター＋怪物型キャラクター

力の強い方のキャラクターの種族が誕生します。稀に突然変異を起こすことがあります。



3）怪物型キャラクター＋怪物型キャラクター

1）、2）同様、力の強い方が吸収します。稀にキメラ型モンスターが突然変異で誕生することがあります。



＊上記融合は突然変異の一例です。

MAP MODE ～マップモード～



このモードは１人プレイ専用です。マップは全部で20面ありますが、1面が終了すると、ゲームは終了となります。続けて遊びたい場合は、新たに面を選択してください。その場合、モンスターの持ち越しはできません。

タイトル画面で「MAP MODE」を選択すると、NEW GAMEとLOAD GAMEの2つの項目が表示されます。新規に始める場合にはNEW GAMEを、続きから始める場合にはLOAD GAMEを選択してください。



NEW GAMEを選択すると、最初にMAP No.とそのマップの全体図が表示されます。方向キーの上下で選択し、◉ボタンを押します。次にマスター選択画面が表示されます。使用したいマスターを選んでください。マスターを選択すると選択した面が現れ、ゲームが開始します。

MAP MODEでも途中経過をセーブすることができます。（セーブの仕方はP.9を参照して下さい。）途中から始める場合には、最初にLOAD GAMEを選択してください。ゲーム中にサブコマンドメニューからロードしても途中から始めることができます。

VS MODE ～対戦モード～

このモードは２人から４人までが同時にプレイすることが出来ます。（このモードでプレイするときには別売りのコントローラが必要です。）
２人VSモードに限り、ストーリーモードで育て上げたモンスターをロードして対戦させることができます。戦いに勝利すると、相手プレイヤーのモンスターのうちから、ひとつだけ自分のものにすることができるという、エキサイティングなイベントを楽しむことができます。



タイトル画面から「VS MODE」を選択し、新規に始める場合にはNEW GAMEを選択します。途中で保存したデータで遊びたい場合には、LOAD GAMEを選択しデータ管理画面からロードするデータを選択します。（２人VSモードでは途中セーブできません。）最初にマップを選択します。マップは対戦モード専用で、プレイ人数ごとに各５面ずつ用意されており、選択したマップによりプレイ人数が決定されます。（「VS MODE」ではマスターは順番によって予め決まっています。）



２人VSモードの遊び方

1.まずマップを選びます。
2.メモリーカード差込口１にメモリーカードを差し、1Pのデータをロードします。
3.1Pのメモリーカードを外し、2Pのメモリーカードを差して、2Pのデータをロードします。
4.ゲームを始める前に、相手のモンスターの中から、ひとつ欲しいモンスターを指定します。
5.ゲームをします。
6.勝者のメモリーカードをメモリーカード差込口１に差し、データを書き込みます。
7.タイトルに戻ります。

大魔法・アイテム

以下に大魔法・アイテムの一部を紹介します。（この他にも多数の大魔法・アイテムが存在します。）
マスターによっては使えない大魔法もあります。

大魔法

名前	効果	種類
ファイア	炎で敵1体のHPを奪う	攻
ファイアフレイム	溶岩が湧き出て対象敵とその回り1ヘックスのHPを奪う	攻
コールド	冷気で敵1体のHPを奪う	攻
アイスブラスト	激しい冷気で対象敵とその回り1ヘックスのHPを奪う	攻
サンダー	電撃で敵1体のHPを奪う	攻
サンダーシャワー	複数の電撃球を降らせ対象敵とその回り1ヘックスのHPを奪う	攻
アースクエイク	大地震を起こしマップ上全てのユニットのHPを奪う	攻
メテオ	巨大な隕石を落とし敵味方区別なく対象とその回り6ヘックスのHPを奪う	攻
マインド	精神波で敵1体のHPを奪う	攻
マインドブラスト	無数の精神波を乱発して対象敵とその回り1ヘックスのHPを奪う	攻
ヒール	味方1体のHPを少し回復する	回
ヒールオール	味方全体のHPを少し回復する	回
チャージ	味方1体のMPを少し回復する	回
スリープ	1ターンの間敵1体を眠らせる	補
サンシャイン/ダークネス	時間を昼/夜に変化させる	補
スピード	1フェイズの間味方1体の移動力を上げる	補
タワーワープ	魔法の塔にいる味方を他の自軍の塔にワープさせる	補
クリアランス	眠らされている味方1体を回復する	補
アゲイン	行動済みの味方1体をもう一度動かせる	補
シールド	1ターンの間味方1体の防御力を少し上昇させる	補

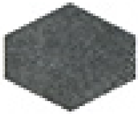
攻 … 攻撃魔法　回 … 回復魔法　補 … 補助魔法

アイテム

名前	効果	種類
マスターズアイ	隠れた塔を発見し、自軍の塔に加える	補
けんじゃのつえ	マスターのINT(支配力)を少し回復する	回
メルトダウン	強力な火炎で、対象の敵とその回り1ヘックスの敵のHPを奪う	攻
ドリーマーズアイ	1ターンの間、敵全てを眠らせる	補
E.ヒール	味方1体のHPを回復する	回
ワープストーン	魔法の塔にいる味方を他の自軍の塔にワープさせる	補
いのちのくさ	味方1体の最大HPが少し上がる	UP
シルバーソード	装備した味方1体の格闘の攻撃力が少し上がる。	装
シールド	装備した味方1体の防御力が少し上がる	装
スピードブーツ	装備した味方1体の移動力が上がる	装

攻 … 攻撃アイテム　回 … 回復アイテム
補 … 補助アイテム　装 … 装備アイテム
UP … ステータスUPアイテム

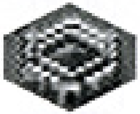
地形効果一覧

平原


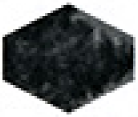
標準地形。
特別な影響はない。

火山

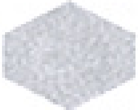

火炎系、飛行系以外は進入不可。
火炎系の最も得意地形。

要塞


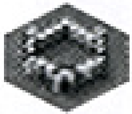
支配力がアップする。
陸ユニットは特に防御効果が高い。

森林


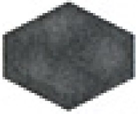
回避率が上がり、
陸ユニットは移動力を多く消費する。
アマゾネス、エルフの得意地形

氷原


陸ユニットは、移動・防御効果ともに大きくマイナス。
氷系の得意地形。

城壁


陸ユニットは移動制限があるが、防御効果も高い。

河川


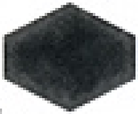
陸ユニットは、移動・防御効果ともに大きくマイナス。
海洋系の得意地形。

氷山


氷系、飛行系以外は進入不可。
氷系の最も得意地形。

城

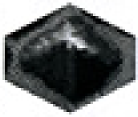

支配力が大きくアップする。陸ユニットは特に防御効果が高い。

海洋


海洋系、飛行系ユニット以外は進入不可。
海洋系の最も得意地形。

寺院

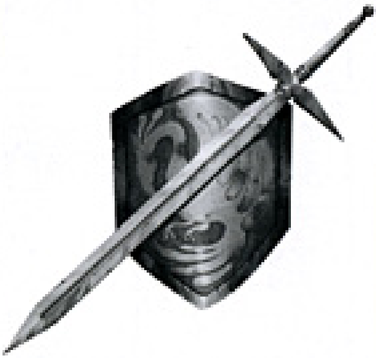

モンスターの融合を行うことができる。

山岳


陸ユニットは移動制限が大きいが、防御効果も大きい。
海洋系は進入不可。

魔法の塔


マスター、モンスターのHP・MP・INTを回復する。
防御効果が高い。



使用上のご注意 ●このディスクは"PlayStation"規格のソフトウェアです。日本国内仕様の"PlayStation"および"PlayStation 2"で使用できます。このディスクは NTSC J あるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"および"PlayStation 2"にのみ対応しています。海外仕様の"PlayStation"では使用できません。他の機種でお使いになると、機器などの故障の原因や耳や目などの身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●ソフトウェアの「解説書」および、お使いになる機種の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい方法でご使用ください。●このディスクを"PlayStation"および"PlayStation 2"本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトルなどが印刷されている面）が見えるようにのせてください。また、"PlayStation"本体にセットする場合は、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●直射日光があたるところや暖房器具の近くなど、高温のところに保管しないでください。湿気の多いところも避けてください。●ディスクは両面とも手を触れないように持ってください。●紙やテープをディスクに貼らないでください。●ディスクにペンなどで書きこみをしないでください。●指紋やほこりによるディスクの汚れは映像の乱れや音質低下の原因になります。いつもきれいにしておきましょう。●ふだんのお手入れは、柔らかい布でディスクの中心部から外周部に向かって放射状に軽くふいてください。●ベンジンやレコードクリーナー、静電気防止剤などはディスクを傷めることがありますので、使わないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤などで補修されたディスクは誤作動や本体の故障の原因となりますので絶対に使用しないでください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。ケースに入れずに重ねたりななめに立てかけたりすると、そりや傷の原因になります。●このディスクの中心孔に、指など身体の一部を故意に挿入しないでください。抜けなくなったり、身体を傷つけることがあります。●このディスクを絶対に投げないでください。人体その他を傷つける恐れがあります。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。●"PlayStation"および"PlayStation 2"本体を液晶方式以外のプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式テレビ）にはつながないでください。残像現象（画面の焼き付き）が起こることがあります。特に静止画を表示しているときは、残像現象が起こりやすくなります。●ソフトウェアによっては"メモリーカード"や"PocketStation"が必要な場合があります。詳細はソフトウェアの「解説書」などで確認してください。

健康上のご注意 ●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。プレイ中の画面を見ていてこのような症状や、めまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じた場合は、すぐにプレイを中止し、医師の診察を受けてください。●お使いになる機種の「取扱説明書」「健康のためのご注意」をよく読んで正しくご使用ください。



SLPM 86542